La forêt. Mutante, hostile, elle recouvre tout. Quatre dangers. **L'oubli** : sans proches, objets ou techniques pour leur rappeler, les gens oublient peu à peu leur passé. Les vagabonds sont davantage touchés. **L'emprise** : une contamination biologique qui transforme les êtres et les choses. **L'égrégore** : somme de toutes les hantises humaines, elle engendre des manifestations surnaturelles. Les **Horlas** : monstres issus de l'emprise ou de l'égrégore. Dans quelques chemins et enclaves, des communautés sédentaires et des caravanes nomades survivent. Les restes de la civilisation. Et puis les autres : errants, vagabonds, sans dieu ni maître. J'en fais partie. **Clochard magnifique dans les forêts hantées de Millevaux**, je survis avec mes dernières ressources : matériel usagé, amis instables, frusques miteuses, amours fragiles, souvenirs vacillants, organes malades, illusions frappantes. Saurai-je les protéger et faire confiance aux derniers proches qui semblent tenir à moi ? Que vais-je découvrir dans ces tréfonds ? Monstres, légendes, trésors ? Les sédentaires sont des **chênes,** à l'abri dans leurs communautés, ils semblent solides, mais meurent au premier coup. Moi, je suis un **roseau** : mille fois je plie, jamais je ne rompt.

Je crée mon arbre de personnage :
J'ai 7 branches avec des **feuilles :** mes trésors, mes organes, mon intimité, mes amis, mes amours, mes emmerdes.
C'est moi qui définis ce que je mets dans chaque branche. Voici juste quelques indications :
Mémoire : souvenirs (entiers ou partiels, vrais ou faux), savoir-faire, personnes aimées ou détestées.
Crâne : crâne **physique** (tête, visage, mâchoire, yeux, oreilles, cerveau, cheveux, parasites) **métaphorique** (volonté, projets, idées, savoir-faire), **psychique** (subconscient, pensées, voix dans la tête, pouvoirs psy, sorcellerie).
Entrailles : entrailles **physiques** (appareil digestif, organes internes, organes saillants tels que les yeux, les organes génitaux), bouche, bol alimentaire, corps étrangers, capacités somatiques, maladies, parasites, entrailles **métaphoriques** (sentiments viscéraux, peurs, amours, haines... très fortes, ou personnes associées à ses sentiments).
Cœur : cœur **physique** (parasites du cœur, maladies cardiaques), cœur **métaphorique** (sentiments, noms de personnes associées à des sentiments, traits de caractère et qualités ou défauts du cœur)
Viande : squelette, muscles, peau, oreilles, mains, tatouages, parasites et corps étrangers incrustés dans la peau ou dans les os, vêtements, objets, animaux ou parasites inclus dans les vêtements.
Matériel : matériel porté qui n'est pas inclus dans les vêtements, sacs et leur contenu, objets portés à la main.
Microcosme : Toutes les ressources qui ne sont pas directement portées : véhicules, animaux de compagnie, amis et ennemis, lieux, objets et éléments naturels.

+ Je définis une **branche en commun** avec les autres personnages (entourer la branche).
+ Je définis une à trois **branches mortes** (barrer la branche).
Mémoire morte : amnésique total, ou désintérêt total pour le passé.
Crâne mort : idiot, fou, absence de projet, tête en bois.
Entrailles mortes : très maigre, immunité très faible, maladie chronique ou incurable, pleutre.
Cœur mort : sociopathe, incapable d'exprimer ses sentiments, très détaché, lâche.
Viande morte : chétif, sec.
Matériel mort : incapable de porter du matériel, désintérêt total pour les choses matérielles.
Microcosme mort : incapable de demander de l'aide, ne veut pas récupérer le matériel trouvé sur le chemin.
+ Je dis quelques mots sur moi, puis je répartis des **feuilles** dans les branches non mortes : un tout cohérent ou une foule de détails, à lier au **mot-clé** donné par le Garde Forestier. **20 feuilles**, dont celles-ci (peuvent se **fusionner**) **:**
- Mon **nom** ou mon surnom, si je m'en rappelle.
- Un **objectif de survie** : Quelque chose que je veux accomplir, qui me promet un avenir plus sûr.
- Un **objectif d'abandon** : Quelque chose que je veux accomplir, qui me promet un avenir chaotique.
- Un **problème germé :** çà vient de moi ou de l'extérieur, çà me rend la vie impossible.
- Un **problème dormant :** çà vient de moi ou de l'extérieur, je n'en ai pas conscience pour le moment.
- Une **pureté** : Ce qui fait que je suis beau, magnifique, précieux, attachant, ou qui me pousse vers le haut.
- Une **pourriture** : Ce qui fait que je suis laid, fataliste, ignoble ou pitoyable.
- Une **protection** : Un être, une chose ou une valeur profonde qui me permet de résister au pire.
- Un **défaut de la cuirasse** : Un être, une chose ou une peur profonde par où je suis vulnérable.
- Une **objectif relationnel** avec un autre clochard (même un inconnu), quelque chose que je veux lui faire.
- Une **relation**, qui décrit ce que j'éprouve pour un autre clochard, quels sont mes liens avec lui.
- Une **attache**, un être ou une chose auquel je tiens, pour qui je suis prêt à vivre et me battre.
- Une **éphémère**, un être ou une chose auquel je tiens, que l**e Garde Forestier peut sacrifier à tout moment.**
- Un **dépôt**, un être, une chose, un secret qui m'appartient. **Je donne la feuille au personnage concerné :** Je lui ai donné, prêté, confié, ou je l'ai perdu, abandonné ou oublié, ou il me l'a volé.
- Un **fatum**, un être ou une chose qui a un objectif relationnel envers moi, je le donne **au Garde Forestier.**
- Une **rumeur**, quelqu'un ou quelque chose dont j'ai entendu parler, je la donne au **Garde Forestier.**

Les joueurs et le Garde Forestier peuvent se donner des feuilles, mais on peut les refuser.

En tant que clochard, je suis toujours entre la survie et l'abandon.
Quand je serai trop en survie, je quitterai le groupe pour rejoindre une communauté. Quand je serai trop en abandon, je mourrai ou quitterai le groupe pour vivre en solitaire. Les définitions de la survie et de l'abandon dépendent de chacun. Voici des guides : **Survie :** adaptation, confort, dignité, égoïsme, haine, instinct de groupe, lâcheté, opportunisme, peur, préparation, superstition, vigilance... **Abandon :** addiction, autodestruction, confiance, curiosité, détachement, folie, inconscience, mysticisme, oubli de soi, simplicité, solitude, souffrance...

Exemples d'attitudes (^{S} pour majoritairement survie, ^{A} pour majoritairement abandon) :
+ Donner^{A}, perdre^{A}, sacrifier^{A}, détruire^{A}, prendre^{S}, échanger des choses avec le Garde Forestier ou les autres clochards.
+ Agir, se préparer ou démontrer mes capacités pour me rapprocher de mes objectifs^{S}.
+ Attaquer de façon opportuniste^{S} (quand l'adversaire à baissé sa garde, sur un front inattendu, donner une réalité à ses craintes...).
+ Faire des promesses^{S}, proposer des compromis, exiger des contreparties^{S}, poser des conditions^{S}.
+ Explorer des zones inconnues^{A}.
+ Avoir des objectifs (rêves à réaliser^{S}, problèmes à résoudre^{S}, pulsions à assouvir^{A}).
+ Décrire ou révéler mes motivations, ressources^{S} et handicaps^{A}.
+ M'étoffer (ramasser des bricoles, décrire de nouveaux détails, souvenirs et sentiments)
+ Prendre conscience que la réalité est différente de ce que j'imaginais.

Quand j'interfère avec les autres clochards, le décor et les figurants, je décris mon attiude et je précise mon **vœu** : convaincre, séduire, prendre, tuer, blesser, assommer... (le vœu peut être bien plus précis).

Parfois, j'obtiens mon **vœu** sans contrepartie, et parfois il y a un **prix** à payer. Je peux payer le prix pour réaliser mon vœu, ou déclarer **forfait**, ou choisir le **risque** : j'obtiens alors l'inverse ou l'opposé de mon vœu, mais je gagne un **avantage** immédiat (c'est mon Goupil qui le décrit) ou un **as de pique**. Plus tard, je pourrai le **sacrifier** l'as de pique pour obtenir un vœu sans payer le prix, ou ajouter une voix lors d'un duel.

Un autre clochard peut **m'aider** à m'obtenir mon vœu. Je dois alors dire qui de lui ou de moi choisit entre vœu+prix, forfait ou risque. Si c'est l'autre clochard qui choisit, il gagne un as de pique s'il prend le vœu, pas s'il prend le risque.
Si un autre clochard s'oppose à ce que j'obtienne le vœu, il doit formuler son propre vœu. Des autres clochards peuvent aider l'un ou l'autre camp, ils apportent chacun une voix. **On peut sacrifier des as de pique pour avoir des voix supplémentaires**. Celui qui a le plus de voix peut choisir l'issue et l'autre camp ne peut plus que regarder. En cas d'égalité, le Garde Forestier propose un **ex aequo**. Si les deux camps n'acceptent pas l'ex aequo, le Garde Forestier décide quel camp prend la situation en main.

États (outil de jeu) :
+ **En tant que joueur**, je peux annoncer quel type d'ambiance je préfère en ce moment. **«Cauchemardesque»** si je suis paré pour affronter le danger et l'horreur. **«Périlleux»**, si je suis juste capable de gérer le danger ou l'horreur actuelle. **«Intime»**, si je préfère moins de danger ou d'horreur pour le moment. Le Garde Forestier va s'adapter dans la mesure de ses moyens. En mode intime, on peut gagner **un avantage as de pique à la fois**, en mode périlleux **deux avantages ou as de pique**, en mode cauchemardesque, **trois avantages ou as de pique**.
Si je suis mal à l'aise sur un sujet, je peux aussi le signaler au Garde Forestier avec une feuille.

Le Goupil (outil de jeu) :

En plus du clochard, je joue aussi un **goupil** : esprit animal qui hante un autre clochard, que j'appelle mon **ami(e)**. Seul mon ami m'entend et peut me parler. Je suis dans sa tête, dans l'air, ou je possède un autre clochard ou un figurant. Je suis fait d'égrégore et j'ai un peu de pouvoir sur le monde. **En tant que goupil, j'aime mon ami, mais seulement quand il est dans l'abandon. Quand il est en position de survie**, je mets en doute ses décisions, je lui fais des reproches ou je suggère au Garde Forestier des dangers qui pourraient lui arriver. **Quand il est en position d'abandon**, je le conseille, je l'encourage ou je suggère au Garde Forestier des choses favorables qui pourraient lui arriver. Si mon ami me dit « **Tais-toi Goupil** », alors je me tais pour un temps.
+ **Je peux toujours interrompre le Garde Forestier** pour demander où en est mon ami.
+ Quand mon ami obtient trop facilement ce qu'il veut, je peux **annoncer un prix à payer**. Si c'est le Garde Forestier qui annonce un prix à payer, c'est moi qui annonce quel est le prix : il faut que ce soit quelque chose de concret, que mon ami va perdre tout de suite. Je ne peux jamais . Si mon ami choisit le risque et gagne un **avantage**, c'est moi qui décrit son avantage.